



FIGURE M.4 – Collection d’objets qu’on pourrait appeler *cup* (Labov, 1975; Jurafsky et Martin, 2019)

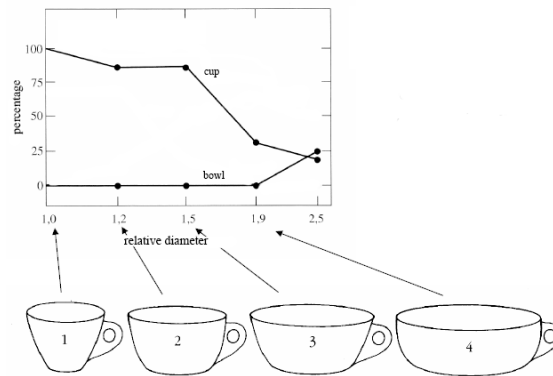


FIGURE M.5 – Variation de dénomination *cup* vs. *bowl* selon le diamètre relatif (Labov, 1975; Jurafsky et Martin, 2019)

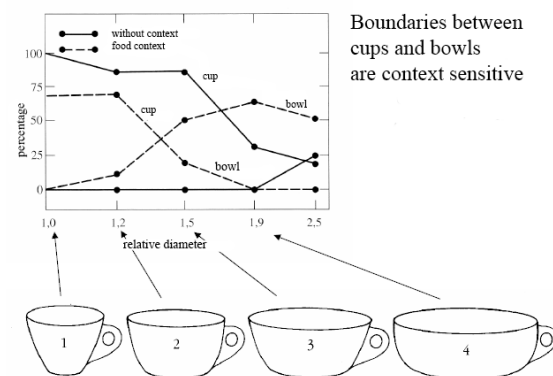


FIGURE M.6 – Influence du contexte dans la variation de dénomination *cup* vs. *bowl* (Labov, 1975; Jurafsky et Martin, 2019)

The term *cup* is used to denote round containers with a ratio of depth to width of  $1 \pm r$  where  $r \leq r_b$ , and  $r_b = \alpha_1 + \alpha_2 + \dots + \alpha_n$ , and  $\alpha_i$  is a positive quality when the feature  $i$  is present and 0 otherwise.

feature 1 = with one handle  
 2 = made of opaque vitreous material  
 3 = used for consumption of food  
 4 = used for the consumption of liquid food  
 5 = used for consumption of hot liquid food  
 6 = with a saucer  
 7 = tapering  
 8 = circular in cross-section

*Cup* is used variably to denote such containers with ratios width to depth  $1 \pm r$  where  $r_b \leq r \leq r_1$  with a probability of  $r_1 - r / r_1 - r_b$ . The quantity  $1 \pm r_b$  expresses the distance from the modal value of width to height.

FIGURE M.7 – Proposition de définition d'une tasse selon (Labov, 1975; Jurafsky et Martin, 2019)

- A. Est-ce amusant ?
- B. Y a-t-il de la compétition ?
- C. Peut-on élaborer une stratégie de long terme ?
- D. Des compétences (*skills*) sont-elles requises ?
- E. La chance joue-t-elle un rôle ?
- F. Est-ce qu'il y a des cartes ?
- G. Est-ce qu'il y a une balle ?
- H. ...

Belote	Marelle	Yams	Football
BDEF	AD	AE	BCD

FIGURE M.8 – Les questions qu'on peut se poser pour définir un jeu, d'après Wittgenstein (Jurafsky et Martin, 2019)